Les Écoles Carambole

*Aux Antilles et en Guyane, surpoids et obésité touchent la population de manière préoccupante et les enfants n'échappent pas à cette problématique. Aussi, enrayer l'augmentation croissante de l'obésité infantile s'inscrit au rang des priorités définies dans le cadre du Programme National Nutrition Santé (PNNS). C'est dans ce contexte qu'est né le Programme Interrégional Nutrition Santé Antilles-Guyane, plus connu sous le nom «**Les Écoles Carambole**». Il a été conçu par 3 structures de coordination : COGES Guadeloupe, CRES Martinique, et le GRID Guyane, en collaboration avec l'équipe du CRES Lorraine et les partenaires locaux impliqués dans le programme. Deux mallettes pédagogiques expérimentales (1 pour la maternelle, 1 pour l'élémentaire) ont été élaborées. Elles ont ensuite été testées par les enseignants des écoles pilotes auprès de 500 élèves. Par ailleurs, elles ont été soumises au Comité d'experts de l'INPES et ont obtenu le label PNNS.*

Sommaire

> *Objectifs et contenu de la mallette* 1
> *Mode d'emploi* 2
> *Récapitulatif des activités* 3
> *Partager les plaisirs des fruits et des légumes* 5
> *Partager les plaisirs de l'activité physique* 11
> *Partager les plaisirs de l'eau* 17
> *Partager les plaisirs d'une journée Carambole* 23
> *Boîte à outils* 27
> *Sites officiels et supports disponibles* 52
> *Références bibliographiques* 53

Objectifs et contenu de la mallette

Destinée aux enfants de 6 à 11 ans, cette mallette poursuit 3 objectifs nutritionnels :

- **Augmenter la consommation de fruits et de légumes,**
- **Augmenter la pratique d'activité physique,**
- **Augmenter la consommation d'eau.**

Pour atteindre les recommandations du Plan National Nutrition Santé :

- **Au moins 5 fruits et légumes par jour,**
- **Au moins l'équivalent de 30 minutes de marche rapide par jour à 1 heure pour les enfants,**
- **De l'eau à volonté.**

Chacun de ses objectifs a été décliné **en séquence**, elle-même développée sur **4 niveaux** pédagogiques successifs visant :

- une **exploration sensorielle** pour une entrée en matière sur l'aspect hédonique.
- un **auto questionnement** pour une prise de conscience sur les pratiques de chacun.
- un **apport de connaissances** sur les repères nutritionnels et leur répartition sur une journée.
- un **élargissement de la gamme de choix** pour mettre en pratique les recommandations.

En s'appuyant sur diverses techniques d'animation, cette mallette propose des activités alternant **des temps collectifs** sous forme de remue-méninges, de dégustation ou de jeux… et **des temps individuels** sous forme de dessin, de quiz ou de défi personnel… **Cette diversité** d'activités permet ainsi à chaque enfant de participer **en fonction de ses capacités.**

Une attention particulière a été portée afin de garantir **une approche centrée sur le plaisir «donner envie de», la convivialité, dans un cadre ludique,** et tenant compte de **la dimension culturelle des Antilles et de la Guyane ».**

Mode d'emploi

Cette mallette est construite autour de **3 séquences** :

- n°1 : partager les plaisirs des fruits et des légumes
- n°2 : partager les plaisirs de l'activité physique
- n°3 : partager les plaisirs de l'eau

Pour chaque séquence, **4 types d'activités** sont proposés :

- Découvrons ensemble
- Mon portrait, mon défi
- Ma journée Carambole
- Pour aller plus loin

On retrouve une activité transversale, l'activité n°13, « le rallye Carambole ».

Chaque activité dure environ 1 heure. Conçue pour être utilisée de manière chronologique et en intégralité, chaque enseignant, garant de la pédagogie, pourra l'intégrer dans son programme d'enseignement, à la fréquence qui lui semblera la plus adéquate.

Néanmoins, dans une perspective d'éducation nutritionnelle :

> on évitera les interventions ponctuelles trop éloignées dans le temps,

> on intègrera autant que possible les animations proposées à un projet de classe ou d'établissement.

Par ailleurs, plusieurs activités permettent d'associer d'autres adultes à ce travail : les parents d'élèves mais aussi le personnel de la santé scolaire, les responsables municipaux...

Les fiches d'évaluation «avant et après séquence» sont facultatives et vous permettront d'apprécier le niveau de maîtrise des objectifs de vos élèves.

Les tableaux de bord « évaluation du processus » ont pour objectifs de recueillir votre avis sur le déroulement des différentes activités et de garder la mémoire de ce travail

Le carnet élève, complété par chaque enfant au fil des activités, assure également la liaison avec les parents sur les actions menées en classe.

Différents supports d'activités sont intégrés à la mallette soit sous forme reliée dans **la boîte à outils** (descriptifs des techniques d'animation, recettes….) soit sous forme de guides et d'affiches.

Au vu des objectifs poursuivis, et de la démarche éducative sous-jacente, il nous parait important de préciser qu'aucune des activités ne sera notée, ni présentée comme récompense ou supprimée par sanction.

Récapitulatif des activités

Séquence 1

Activité n°1
Découvrons ensemble !...

Des activités Carambole pour explorer ses sens !

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier la consommation de fruits et de légumes.

Durée env. 1 h

Activité n°2
Mon portrait, mon défi....

Des activités Carambole pour exprimer ses préférences

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de se situer par rapport à leur consommation quotidienne de fruits et de légumes.

Durée env. 1 h

Activité n°3
Ma journée Carambole

Des activités Carambole pour appliquer la recommandation.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de mettre en application au cours de leur journée, les recommandations de consommation de fruits et légumes.

Durée env. 1 h

Activité n°4
Pour aller plus loin...

Des activités Carambole pour élargir sa gamme de choix.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier différentes possibilités pour consommer des fruits et des légumes.

Durée env. 1 h

Séquence 2

Activité n°5
Découvrons ensemble !...

Des activités Carambole pour explorer ses sens !

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier la pratique d'activité physique.

Durée env. 1 h

Activité n°6
Mon portrait, mon défi....

Des activités Carambole pour exprimer ses préférences

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de se situer par rapport à leur pratique quotidienne d'activité physique.

Durée env. 1 h

Activité n°7
Ma journée Carambole

Des activités Carambole pour appliquer la recommandation.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de mettre en application la recommandation de pratique d'activité physique sur une journée.

Durée env. 1 h

Activité n°8
Pour aller plus loin...

Des activités Carambole pour élargir sa gamme de choix.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier différentes possibilités pour pratiquer de l'activité physique.

Durée env. 1 h

Récapitulatif des activités

Séquence 3

Activité n°9
Découvrons ensemble !

Des activités Carambole pour explorer ses sens !

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier la consommation d'eau.

Durée env. 1 h

Activité n°10
Mon portrait, mon défi….

Des activités Carambole pour exprimer ses préférences

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de se situer par rapport à leur consommation quotidienne d'eau.

Durée env. 1 h

Activité n°11
Ma journée Carambole

Des activités Carambole pour appliquer les recommandations

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de mettre en application la recommandation de consommation d'eau sur la journée.

Durée env. 1 h

Activité n°12
Pour aller plus loin...

Des activités Carambole pour élargir sa gamme de choix.

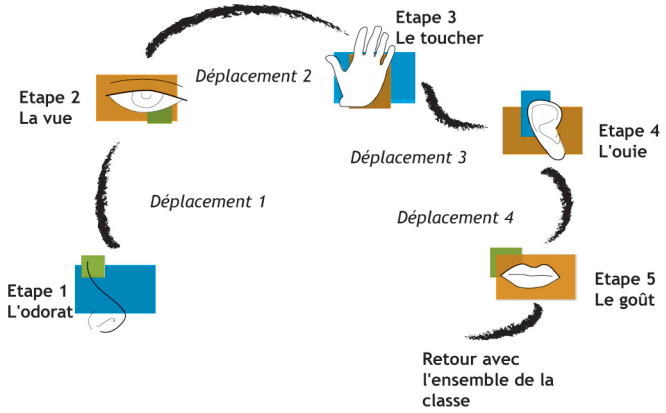
Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier les différentes possibilités de boire de l'eau.

Durée env. 1 h

Activité n°13
Le Rallye Carambole

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'exprimer leurs sensations lors de la réalisation d'un parcours sensoriel.

Durée env. 3 h



Présentation de la séquence

Partager les plaisirs des fruits et des légumes

Dans le cadre du programme Les Ecoles Carambole, l'un des objectifs spécifiques est l'augmentation de la consommation de fruits et légumes comme facteur protecteur de la santé. Leur richesse en vitamines, minéraux, fibres et eau, est indispensable pour couvrir nos besoins et faciliter le transit intestinal. Il est recommandé de consommer au moins 5 fruits et légumes par jour. La séquence doit permettre à l'élève de connaitre les recommandations du Programme National Nutrition Santé sur les fruits et légumes et de l'aider à tendre vers cette recommandation au cours de sa journée.

Nos régions regorgent de fruits et de légumes en grande diversité, tous ont l'avantage d'être peu caloriques. Les légumes, frais, en conserves ou surgelés, de mêmes valeurs nutritionnelles, peuvent être servis au déjeuner et au dîner sous forme d'entrée ou avec le plat principal. Quant aux fruits, mangez-en au moins deux et même plus selon votre envie. Ils sont de bons desserts, entrées ou de petits encas hors des repas.

☞ ***Attention aux faux amis :***

les légumes racines *(ou légumes pays) comme le manioc, l'igname, la patate douce, la banane verte, la pomme de terre, le fruit à pain et* ***les légumes secs*** *comme les lentilles, haricots rouges, pois de bois ou d'angole, ne sont pas des légumes, ils appartiennent au* ***groupe des féculents****. Pour plus d'informations, consulter le guide nutrition «Plési manjé, Plési boujé».*

Déroulement de la séquence

Fiche évaluation avant séquence

Documents d'évaluation

Activité n°1

Découvrons ensemble !... Des activités Carambole pour explorer ses sens !

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier la consommation de fruits et de légumes.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Découverte, identification et classement des fruits et légumes des Antilles.
> Réalisation d'ateliers de dégustation.
> Rédaction d'une fiche d'analyse sensorielle.

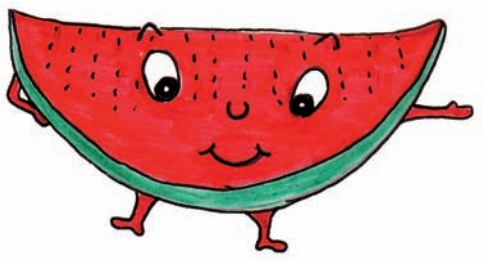
Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
> S'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage).
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Échanger, questionner, justifier un point de vue.
> Appliquer des règles élémentaires d'hygiène.

Cycle 3

> Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
> Exercer des habiletés manuelles, réaliser certains gestes techniques.
> Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques.



Activité n°2

Mon portrait, mon défi…. Des activités Carambole pour exprimer ses préférences

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de se situer par rapport à leur consommation quotidienne de fruits et de légumes.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Découverte d'œuvres Arcimboldo et V. Gabon
> Quiz
> Réflexion personnelle

Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples.
> Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples.
> S'exprimer par le dessin, la peinture, le volume...
> Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (dessin, peinture, sculpture...).
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.

Cycle 3

> S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.
> Exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art, en utilisant ses connaissances.
> Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques.
> Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.
> Respecter les autres.
> Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.

Activité n°3

Ma journée Carambole
Des activités Carambole pour appliquer la recommandation.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de mettre en application au cours de leur journée, la recommandation de consommation de fruits et légumes.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Remue méninges,
> Discussion collective,
> Collage,
> Réflexion personnelle.

Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
> Calculer : addition, soustraction, multiplication.
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Échanger, questionner, justifier un point de vue.

Cycle 3

> S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
> Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté.
> Mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante.
> Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.
> Respecter les autres.

Activité n°4

Pour aller plus loin...
Des activités Carambole pour élargir sa gamme de choix.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier différentes possibilités pour consommer des fruits et des légumes.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Remue méninges,
> Réalisation de recettes.

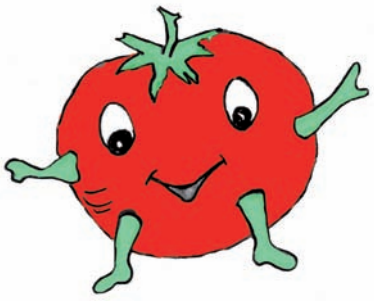
Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples.
> S'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage).
> Respecter les autres et les règles de la vie collective.
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
> Appliquer des règles élémentaires d'hygiène.
> Travailler en groupe.

Cycle 3

> Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
> Mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante.
> Exercer des habiletés manuelles, réaliser certains gestes techniques.
> Coopérer avec un ou plusieurs camarades
> Respecter les autres.
> Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal.



Fiche évaluation après séquence

Documents d'évaluation

Tableau de bord

Documents d'évaluation

Fiche Evaluation Avant séquence

Partager les plaisirs des fruits et des légumes

A l'heure actuelle, avant réalisation des activités de la séquence "Partager les plaisirs des fruits et des légumes", selon vous, combien de vos élèves maîtrisent les objectifs de la séquence ?

Pour chaque niveau de maîtrise des objectifs proposés, veuillez indiquer le nombre d'élèves y répondant dans la case correspondante du tableau ci-dessous. Vous pourrez pour cela sonder vos élèves de la manière qui vous conviendra.

Objectifs de la séquence

La consommation de fruits et de légumes et les sensations liées à leur consommation

N'apprécient pas du tout	Apprécient moyennement	Apprécient beaucoup

Leur niveau de consommation quotidienne de fruits et de légumes

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les apports recommandés et les rythmes journaliers

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les différentes façons de consommer des fruits et des légumes

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Fiche Evaluation Après séquence

Partager les plaisirs des fruits et des légumes

Après réalisation des activités de la séquence “Partager les plaisirs des fruits et des légumes”, selon vous, combien de vos élèves maîtrisent les objectifs de la séquence ?

Pour chaque niveau de maîtrise des objectifs proposés, veuillez indiquer le nombre d’élèves y répondant dans la case correspondante du tableau ci-dessous. Vous pourrez pour cela sonder vos élèves de la manière qui vous conviendra.

Objectifs de la séquence

La consommation de fruits et de légumes et les sensations liées à leur consommation

N’apprécient pas du tout	Apprécient moyennement	Apprécient beaucoup

Leur niveau de consommation quotidienne de fruits et de légumes

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les apports recommandés et les rythmes journaliers

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les différentes façons de consommer des fruits et des légumes

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Tableau de bord Evaluation du processus
Partager les plaisirs des fruits et des légumes

	Activité N°1	Activité N°2	Activité N°3	Activité N°4
Date, Durée, Moyens humains, Nombre d'enfants, Niveau				
Objectifs atteints				
Méthodes proposées				
Matériel fourni				
Matériel complémentaire				
Déroulement de l'activité				
Satisfaction des élèves				
Remarques, Suggestions				

Présentation de la séquence

Partager les plaisirs de l'activité physique

Dans le cadre du programme Les Ecoles Carambole, l'un de nos objectifs spécifiques est l'augmentation de la pratique d'activité physique comme facteur protecteur de la santé. L'activité physique est toute aussi importante qu'une alimentation équilibrée. Chez l'enfant, il est recommandé de faire l'équivalent d'une heure de marche rapide par jour. La séquence doit permettre à l'élève d'atteindre la recommandation du Programme National Nutrition Santé (PNNS) sur l'activité physique et de l'intégrer dans le rythme d'une journée.

L'ativité physique doit trouver sa place dans la vie de chacun, elle comprend tous les mouvements de la vie quotidienne (à la maison, à l'école, en famille, avec des amis, pendant les vacances...). Pratiquée tous les jours, même de manière modérée, elle est bénéfique pour la santé et donne l'occasion de libérer son énergie de manière positive.

Déroulement de la séquence

Fiche évaluation avant séquence

Documents d'évaluation

Activité n°5

Découvrons ensemble !... Des activités Carambole pour explorer ses sens !

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier la pratique d'activité physique.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Observation de son environnement,
> Réalisation d'un parcours sensoriel.

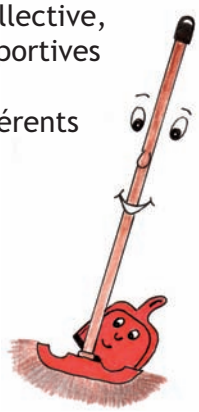
Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
> S'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage).
> Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.
> Maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer.

Cycle 3

> S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
> Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
> Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives
> Respecter les autres.
> Adapter ses déplacements à différents environnements.



Activité n°6

Mon portrait, mon défi…. Des activités Carambole pour exprimer ses préférences

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de se situer par rapport à leur pratique quotidienne d'activité physique.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Dessin
> Quiz,
> Réflexion personnelle.

Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
> Distinguer le passé récent du passé plus éloigné.
> Respecter les autres et les règles de la vie collective.
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Travailler en groupe.

Cycle 3

> S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.
> Lire et utiliser différents langages.
> Reconnaître et décrire des œuvres visuelles.
> Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.
> Respecter les autres.
> Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.

Déroulement de la séquence

Activité n°7

Ma journée Carambole
Des activités Carambole pour appliquer la recommandation.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de mettre en application la recommandation de pratique d'activité physique sur une journée.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Observation de son environnement,
> Réalisation d'un parcours sensoriel.

Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Échanger, questionner, justifier un point de vue.

Cycle 3

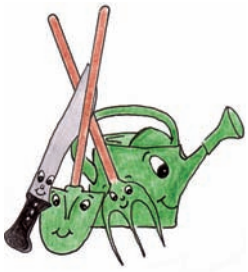
> Mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante.
> Lire et utiliser différents langages.
> Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.
> Respecter les autres.

Activité n°8

Pour aller plus loin...
Des activités Carambole pour élargir sa gamme de choix.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier différentes possibilités pour pratiquer de l'activité physique.

Durée environ 1 heure



Type d'activité

> Remue méninges,
> Réalisation de recettes.

Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication .
> Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Échanger, questionner, justifier un point de vue.

Cycle 3

> Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.
> S'affronter individuellement ou collectivement.
> Coopérer avec un ou plusieurs camarades
> Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives.
> Respecter les autres.
> Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.

Fiche évaluation après séquence

Documents d'évaluation

Tableau de bord

Documents d'évaluation

Fiche Evaluation Avant séquence

Partager les plaisirs de l'activité physique

A l'heure actuelle, avant réalisation des activités de la séquence "Partager les plaisirs de l'activité physique", selon vous, combien de vos élèves maîtrisent les objectifs de la séquence ?

Pour chaque niveau de maîtrise des objectifs proposés, veuillez indiquer le nombre d'élèves y répondant dans la case correspondante du tableau ci-dessous. Vous pourrez pour cela sonder vos élèves de la manière qui vous conviendra.

Objectifs de la séquence

La pratique de l'activité physique et les sensations liées à sa pratique

N'apprécient pas du tout	Apprécient moyennement	Apprècient beaucoup

Leur niveau de pratique quotidienne d'activité physique

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

La recommandation de pratique d'activité physique quotidienne

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les différentes façons de pratiquer de l'activité physique

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Fiche Evaluation Après séquence

Partager les plaisirs de l'activité physique

Après réalisation des activités de la séquence "Partager les plaisirs de l'activité physique", selon vous, combien de vos élèves maîtrisent les objectifs de la séquence ?

Pour chaque niveau de maîtrise des objectifs proposés, veuillez indiquer le nombre d'élèves y répondant dans la case correspondante du tableau ci-dessous. Vous pourrez pour cela sonder vos élèves de la manière qui vous conviendra.

Objectifs de la séquence

La pratique d'activité physique et les sensations liées à sa pratique

N'apprécient pas du tout	Apprécient moyennement	Apprécient beaucoup

Leur niveau de pratique quotidienne d'activité physique

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

La recommandation de pratique d'activité physique quotidienne

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les différentes façons de pratiquer de l'activité physique

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Tableau de bord Evaluation du processus ***Partager les plaisirs de l'activité physique***

	Activité N°5	Activité N°6	Activité N°7	Activité N°8
Date, Durée, Moyens humains, Nombre d'enfants, Niveau				
Objectifs atteints				
Méthodes proposées				
Matériel fourni				
Matériel complémentaire				
Déroulement de l'activité				
Satisfaction des élèves				
Remarques, Suggestions				

Présentation de la séquence

Partager les plaisirs de l'eau

Dans le cadre du programme Les Ecoles Carambole, l'un de nos objectifs spécifiques est l'augmentation de la consommation d'eau comme facteur protecteur de la santé. Il existe diverses boissons, mais seule l'eau est indispensable à la vie. Elle est incontournable pour le fonctionnement du corps. Il est recommandé d'en boire à volonté. La séquence doit permettre à l'élève d'atteindre la recommandation du Programme National Nutrition Santé sur la consommation d'eau et de l'intégrer dans le rythme d'une journée.

L'eau n'apporte aucune calorie, elle est indispensable à l'hydration des cellules du corps. Qu'elle soit du robinet ou en bouteille, elle est bonne pour la santé. En moyenne, il faudrait boire au moins un litre et demi d'eau par jour, pendant et après les repas, telle quelle ou sous forme de boissons chaudes (tisane, infusion, bouillon...). Les autres boissons peuvent être consommées lors des occasions festives et avec modération !

Déroulement de la séquence

Fiche évaluation avant séquence

Documents d'évaluation

Activité n°9

Découvrons ensemble !... Des activités Carambole pour explorer ses sens !

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier la consommation d'eau.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Atelier de dégustation,
> Réalisation d'une fiche d'analyse sensorielle.

Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples.
> S'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage).
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Échanger, questionner, justifier un point de vue.

Cycle 3

> S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
> Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
> Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.
> Respecter les autres.

Activité n°10

Mon portrait, mon défi.... Des activités Carambole pour exprimer ses préférences

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de se situer par rapport à leur consommation quotidienne d'eau.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Dessin
> Quiz,
> Réflexion personnelle.

Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court.
> S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples.
> S'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage).
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Échanger, questionner, justifier un point de vue.

Cycle 3

> Dégager le thème d'un texte.
> Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte.
> Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.
> Respecter les autres.
> Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.

Déroulement de la séquence

Activité n°11

Ma journée Carambole
Des activités Carambole pour appliquer la recommandation.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de mettre en application la recommandation de consommation d'eau sur la journée.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Remue méninges,
> Discussion collective,
> Collage,
> Réflexion personnelle.

Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.
> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples.
> Utiliser les unités usuelles de mesure, estimer une mesure.
> Observer et décrire pour mener des investigations.
> Calculer : addition, soustraction, multiplication.
> S'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage).
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Échanger, questionner, justifier un point de vue.

Cycle 3

> S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
> Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté
> Mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante.
> Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner.
> Respecter les autres.

Activité n°12

Pour aller plus loin...
Des activités Carambole pour élargir sa gamme de choix.

Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure d'apprécier les différentes possibilités de boire de l'eau.

Durée environ 1 heure

Type d'activité

> Remue méninges,
> Réalisation de recettes.

Objectif pédagogique du référentiel

Cycle 2

> Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples.
> Observer et décrire pour mener des investigations.
> S'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage).
> Respecter les autres et les règles de la vie collective.
> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.
> Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.
> Appliquer des règles élémentaires d'hygiène.

Cycle 3

> Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
> Coopérer avec un ou plusieurs camarades.
> Respecter les autres.
> Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal.

Fiche évaluation après séquence

Documents d'évaluation

Tableau de bord

Documents d'évaluation

Fiche Evaluation Avant *séquence*
Partager les plaisirs de l'eau

A l'heure actuelle, avant réalisation des activités de la séquence "Partager les plaisirs de l'eau», selon vous, combien de vos élèves maîtrisent les objectifs de la séquence ?

Pour chaque niveau de maîtrise des objectifs proposés, veuillez indiquer le nombre d'élèves y répondant dans la case correspondante du tableau ci-dessous. Vous pourrez pour cela sonder vos élèves de la manière qui vous conviendra.

Objectifs de la séquence

La consommation d'eau et les sensations liées à sa consommation

N'apprécient pas du tout	Apprécient moyennement	Apprécient beaucoup

Leur niveau de consommation quotidienne en eau

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les apports recommandés et les rythmes journaliers

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les différentes façons de boire de l'eau

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Fiche Evaluation Après *séquence*
Partager les plaisirs de l'eau

Après réalisation des activités de la séquence "Partager les plaisirs de l'eau", selon vous, combien de vos élèves maîtrisent les objectifs de la séquence ?

Pour chaque niveau de maîtrise des objectifs proposés, veuillez indiquer le nombre d'élèves y répondant dans la case correspondante du tableau ci-dessous. Vous pourrez pour cela sonder vos élèves de la manière qui vous conviendra.

Objectifs de la séquence

La consommation d'eau et les sensations liées à sa consommation

N'apprécient pas du tout	Apprécient moyennement	Apprécient beaucoup

Leur niveau de consommation quotidienne en eau

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les apports recommandés et les rythmes journaliers

Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Les différentes façons de boire de l'eau

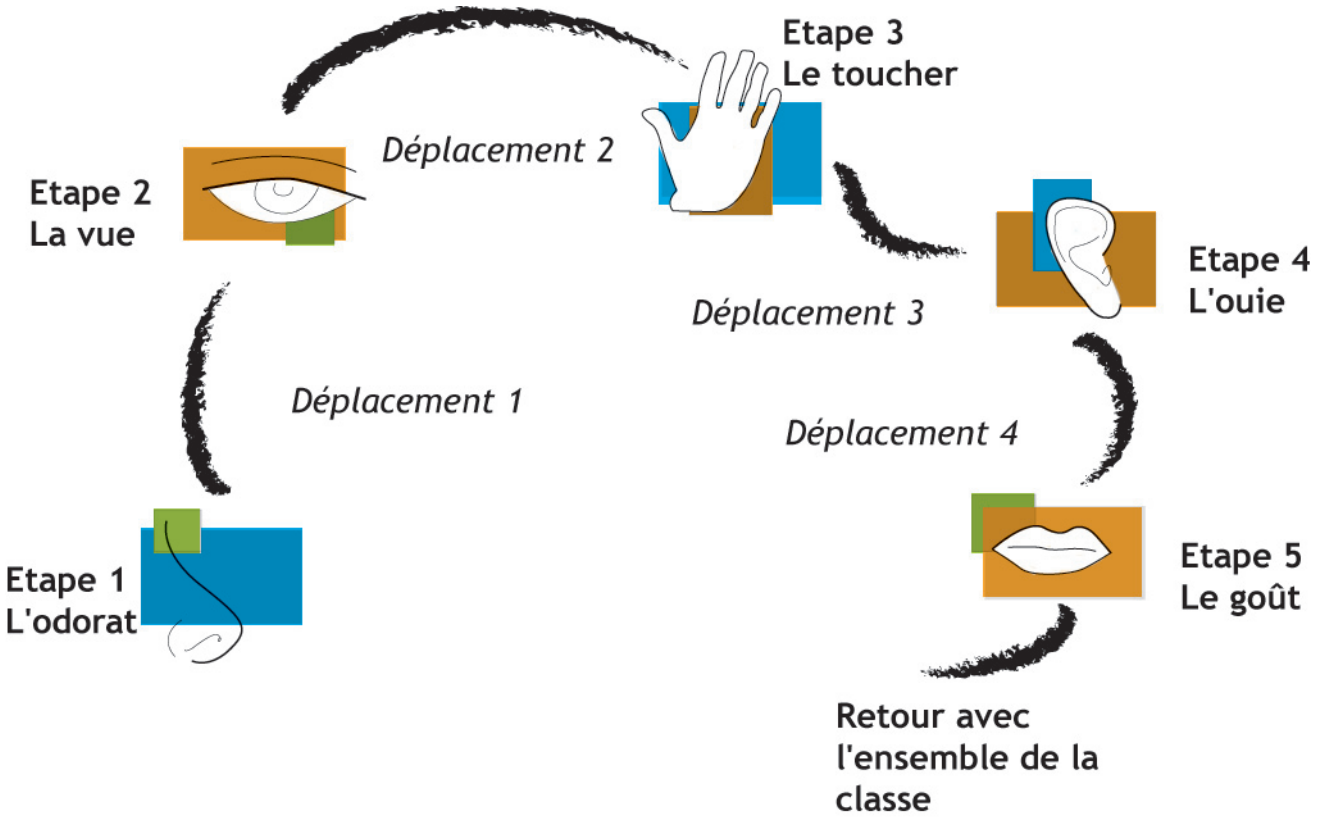
Ne connaissent pas du tout	Connaissent partiellement	Connaissent totalement

Tableau de bord Evaluation du processus
Partager les plaisirs de l'eau

	Activité N°9	Activité N°10	Activité N°11	Activité N°12
Date, Durée, Moyens humains, Nombre d'enfants, Niveau				
Objectifs atteints				
Méthodes proposées				
Matériel fourni				
Matériel complémentaire				
Déroulement de l'activité				
Satisfaction des élèves				
Remarques, Suggestions				

Le Rallye Carambole

A l'aide des chaises, bancs et petits équipements sportifs, organiser un parcours en 5 étapes, chaque étape correspondant à un atelier sensoriel .



Entre chaque étape, prévoir des déplacements variés (passage sous la chaise, sur un plan incliné, à cloche pied, roulade, saut à pieds joints, etc.…).

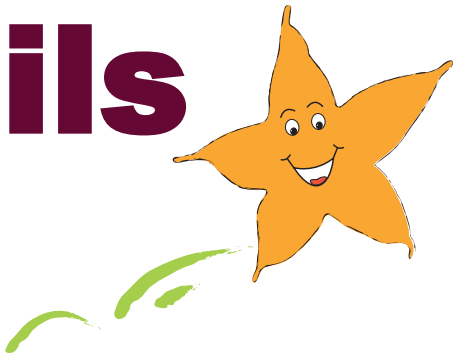
Tableau de bord Evaluation du processus Partager les plaisirs d'une journée Carambole

	Activité N°13 *"Le Rallye Carambole"*
Date, Durée, Moyens humains, Nombre d'enfants, Niveau	
Objectifs atteints	
Méthodes proposées	
Matériel fourni	
Matériel complémentaire	
Déroulement de l'activité	
Satisfaction des élèves	
Remarques, Suggestions	

Notes

Notes

Boîte à outils



☞ Méthodologie du Remue méninges 29

☞ Méthodologie du Photolangage 30

☞ Méthodologie de réalisation d'un atelier de dégustation 31

☞ Les organes sollicités par les 5 sens 32

☞ Fiche individuelle de dégustation "Boire" 33

☞ Fiche individuelle de dégustation "Manger" 34

☞ Portraits de Giuseppe Arcimboldo 35

☞ Portaits de Valery Gabon 36

☞ Saisonnalité des fruits et légumes des Antilles 37

☞ Recettes fruits et légumes, eaux aromatisées 38

☞ Jeux collectifs 40

☞ Histoire : "Une soif D'enfer" 46

☞ Le cycle de l'eau 50

☞ Sites officiels et supports disponibles 52

☞ Références biliographiques 53

Méthodologie du Remue méninges *(Brainstorming)*

Le Remue méninges consiste à rassembler un groupe à qui l'on demande d'exprimer leurs idées sur un ou plusieurs thèmes. Cette technique permet de les rendre plus actifs et plus intéressés par le sujet et de faciliter leur expression.

Principe

C'est une méthode de recherche d'idées en groupe. Les élèves énoncent, sans critique, les idées que leur suggère le thème proposé par l'enseignant.

Utilité pédagogique

Envisager un sujet sous un maximum d'aspects, produire le plus grand nombre possible d'idées.

Recueillir les idées, opinions, préoccupations, préjugés d'un groupe sur un sujet, de façon spontanée et dans un temps limité.

Déroulement

L'enseignant énonce un mot ou une question et les élèves répondent tous ensemble. L'enseignant écrit au tableau, de manière lisible pour tous, l'ensemble des réponses proposées sans en négliger aucune et en écrivant les mots exacts.

À partir de l'expression des élèves, l'enseignant regroupera les mots, suivant les différents champs qu'ils recouvrent. Il pourra également :

- éclaircir certains mots utilisés,
- apporter des définitions et/ou des informations sur différentes notions ressorties.

Consignes et vigilances à avoir

- Délivrer clairement la consigne suivante : les idées ne devront pas être sélectionnées, ni critiquées, ni jugées par les élèves. L'enseignant devra veiller au respect de cette consigne tout au long du travail, en empêchant les élèves de se critiquer entre eux.
- Garder à l'esprit que les premières réponses peuvent influencer ou orienter la réflexion du groupe : pour pallier cet inconvénient, la discussion pourra être relancée dans une direction complémentaire après avoir recueilli les premières réponses.

Source : Fourchettes et baskets, outil d'intervention en éducation pour la santé, INPES, 2006

Méthodologie du Photolangage

Le photolangage est une méthode pour communiquer en groupe avec des photographies. Un photolangage est composé d'un ensemble de photographies numérotées variées qui représentent des groupes, des individus, des situations, des paysages ou des lieux de vie. Il existe différentes formes de photolangage et on peut le composer soi-même.

Principe

Cette technique d'animation a pour objectif de permettre à des élèves d'exprimer leurs représentations sur un thème par le biais d'un outil qui favorise l'expression orale.
Elle facilite la prise de parole de chaque élève à partir des aspects suivants : sa connaissance, ses attitudes et ses valeurs, sa pratique et son expérience.

Utilité pédagogique

Le photolangage permet à chacun de s'exprimer indépendamment de son niveau de connaissance.
Il aide l'enseignant à se mettre à l'écoute des élèves et ceux-ci auront plus de facilité à s'approprier le thème de travail.
Le véritable intérêt du photolangage tient à l'accès qu'il donne aux représentations, permettant de savoir comment chacun se représente tel ou tel problème. La photographie devient alors un objet médiateur permettant d'ancrer les échanges de l'ensemble des participants dans leurs expériences personnelles.
L'expression de chacun, l'écoute attentive et le langage photographique sont ainsi trois dimensions complémentaires qui spécifient l'outil ; la photographie facilite l'expression de la parole permettant de prendre conscience de son point de vue personnel et ainsi de relativiser sa propre vision.

Déroulement

L'enseignant présente les objectifs, précise les modalités d'utilisation de cet outil et régule les prises de parole.
L'enseignant présente la méthode de travail aux élèves.
L'enseignant dispose les photographies sur une table et invite les élèves à les regarder en silence afin de les identifier toutes.
L'enseignant énonce la question et invite chacun à identifier et choisir (sans les prendre) la ou les photographies lui permettant d'exprimer son choix.
Chacun, l'un après l'autre, prend la ou les photographies et les montre au groupe en exprimant le pourquoi de son choix.
L'enseignant termine par une synthèse des choix de chacun.

Consignes et vigilances à avoir

Alors que le photolangage peut favoriser le travail de groupe, il peut aussi susciter des difficultés liées à la liberté de parole.
Le recueil et la restitution des propos dépendent de la capacité de l'enseignant à entendre et écouter le plus objectivement possible ce que disent les élèves.
Favoriser l'expression et la parole des élèves sur la nutrition peut faire émerger des souffrances ou des demandes d'aide liées à des situations personnelles (d'où l'importance de préciser clairement le cadre, les objectifs de travail et de faire respecter les consignes).

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Méthodologie de réalisation d'un atelier de dégustation

Principe

Un atelier de dégustation se déroule selon les principes de l'analyse sensorielle.
L'analyse sensorielle permet à chaque élève de développer des notions liées à son épanouissement personnel par une meilleure connaissance de lui-même, son corps, son fonctionnement, ses capacités à exprimer ses sensations.

Utilité pédagogique

Un atelier de dégustation permet aux élèves de développer une meilleure connaissance de ses goûts et une meilleure capacité à exprimer ses sensations.

Déroulement

Pour débuter un atelier de dégustation dans les meilleures conditions, il est nécessaire d'installer une distance entre chaque élève et d'avoir un maximum de silence pour privilégier la concentration de ceux-ci.
Chaque exercice proposé ci-dessous permet de faire travailler l'un des 5 sens :

- **Développer la vue** : travailler avec des produits de formes, couleurs, aspects différents. Demander aux enfants d'identifier les formes, les couleurs de ces produits.
- **Développer le toucher** : bander les yeux des enfants et leur demander de reconnaître les produits alimentaires par leur texture. Travailler avec des produits de texture différentes (mou, dur, rugueux, collant, piquant, froid, chaud, doux) afin de développer au maximum les perceptions sensorielles.
- **Développer l'odorat** : mettre des produits alimentaires dans des flacons non transparents et demander aux élèves de sentir et de reconnaître l'aliment. Vous pouvez utiliser comme aliment des oignons, du café, du sirop de fraise, du chocolat, du lait, de la mie de pain, du lard fumé…
- **Développer l'ouïe** : bander les yeux des enfants. Un élève ou un enseignant manipule les différents aliments et les enfants doivent deviner le nom de cet aliment. Par exemple, manger une biscotte, verser de l'eau pétillante dans un verre, croquer une pomme…
- **Développer le goût** : se procurer des aliments ayant différentes saveurs : par exemple, citron, tomate ou vinaigre pour l'acide, miel pour le sucré, sel pour le salé et pamplemousse, concombre, cacao pour l'amer.

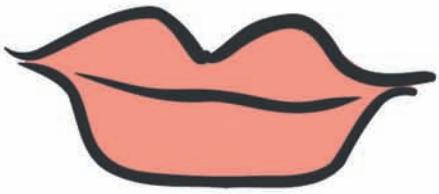
Consignes et vigilances à avoir

L'intérêt de cette intervention est de faire participer les élèves au maximum dans la discussion, c'est pourquoi il convient de les solliciter sur les habitudes alimentaires et culinaires de la famille, savoir ce qu'ils cuisinent et comment, etc, …
La logique éducative n'est pas une logique comportementaliste, puisqu'il n'est jamais question de définir un bon ou un mauvais comportement, mais de susciter le questionnement et la curiosité par le biais de l'expérimentation concrète.

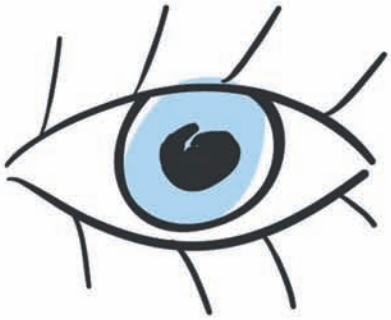
Source : Fourchettes et baskets, outil d'intervention en éducation pour la santé, INPES, 2006

Organes sollicités par les 5 sens

Les bruits qui mettent en appétit

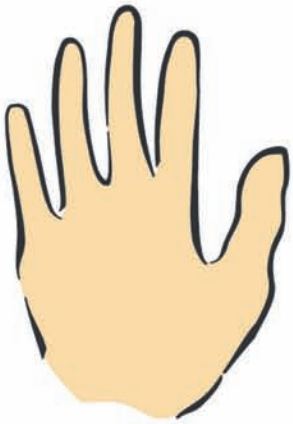


La diversité des goûts



Le plaisir des yeux

La richesse des arômes



La satisfaction de toucher

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Fiche individuelle de dégustation “Boire”

TRANSPARENTE TROUBLE

N'aime pas du tout — Moyennement — Aime beaucoup

GAZEUSE PLATE PIQUANTE

FROIDE TEMPEREE

N'aime pas du tout — Moyennement — Aime beaucoup

Rappel d'un moment, d'un aliment, d'une situation :

.....

.....

.....

BOF! — Mauvaise odeur — Bonne odeur

Bruit : oui non

PETILLANTE GAZEUSE

Rappel d'un aliment :

.....

.....

.....

NEUTRE SALEE AMERE FADE

N'aime pas du tout — Moyennement — Aime beaucoup

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Fiche individuelle de dégustation “Manger”

Forme ☐ Couleur ☐

MOU DUR DOUX RUGUEUX

PIQUANT FROID CHAUD COLLANT

Rappel d'un moment, d'un aliment, d'une situation :

.....

.....

.....

Bruit : oui non

CROQUANT **CROUSTILLANT**

Rappel d'un aliment :

.....

.....

.....

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Portraits de

Giuseppe Arcimboldo

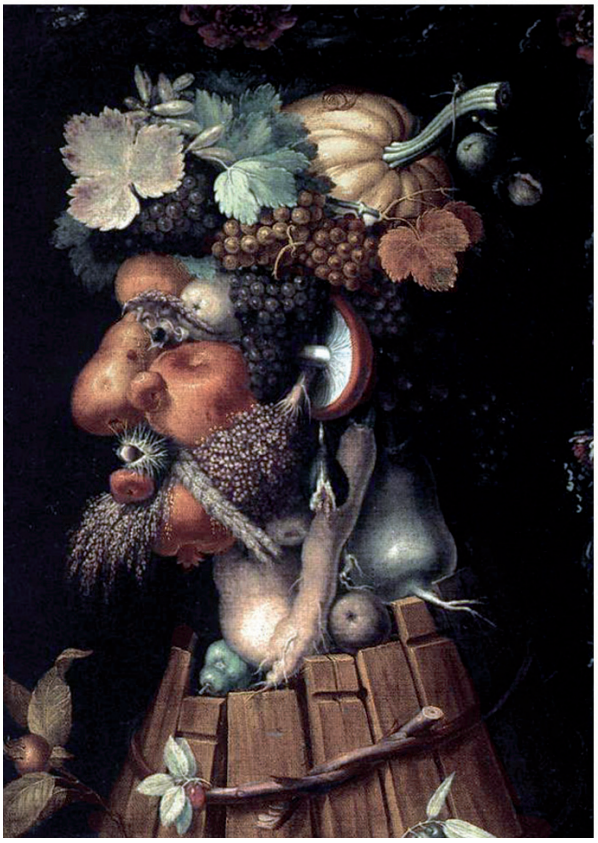
(Milan, 1527 - Prague, 1593)

Maniériste, auteur de nombreux portraits suggérés par des fruits, végétaux ou animaux astucieusement disposés, ou de paysages évoqués à l'aide de formes humaines.

(source : Wikipédia, 2007)

© G. Arcimboldo

© G. Arcimboldo



© G. Arcimboldo

© G. Arcimboldo

Portraits de

Valery Gabon

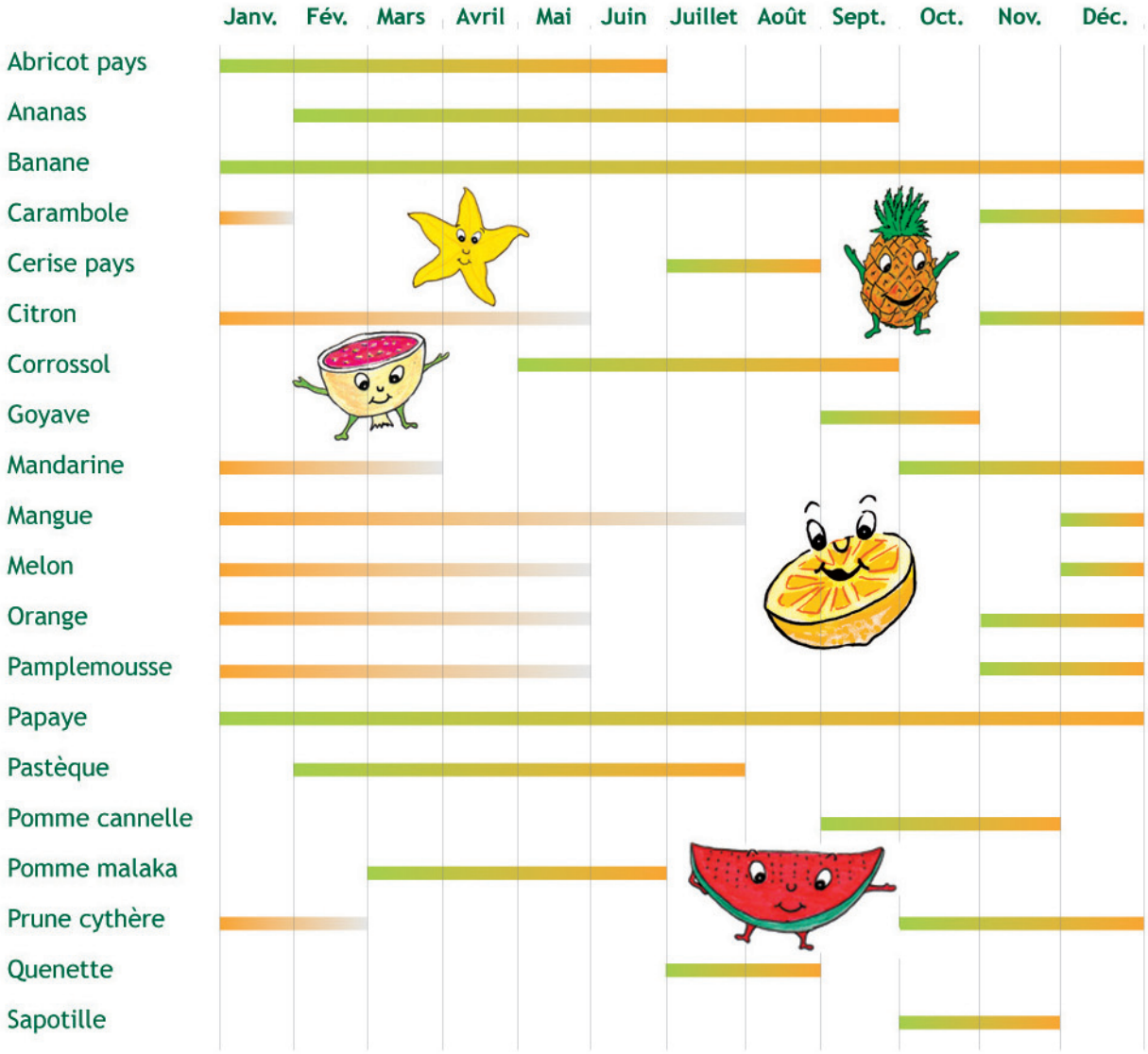
Artiste contemporain de Bouillante (Guadeloupe), sollicité dans le cadre du programme expérimental « les Écoles Carambole » pour proposer dans le même esprit que les œuvres d'Arcimboldo, des compositions à partir des fruits et légumes caractéristiques des Antilles et de la Guyane.

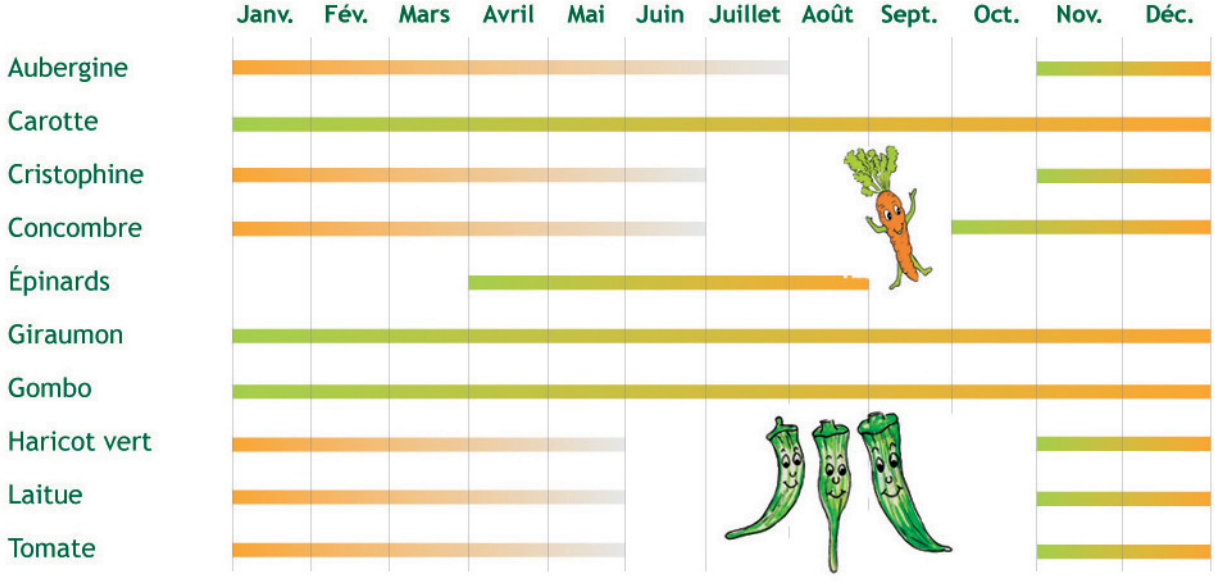
© V.Gabon

© V.Gabon

© V.Gabon

Saisonnalité des fruits et légumes des Antilles





D'après les affiches « Fruits et légumes, au moins 5 par jour », Caisse Générale de Sécurité Sociale de Guadeloupe, 2006.

Les Ecoles Carambole

Recettes fruits, légumes, eaux aromatisées

Les recettes suivantes sont proposées à titre indicatif. Elles sont à adapter au contexte local : on utilisera les fruits et légumes de saison pour un meilleur rapport qualité/prix.

Salade de fruits

Ingrédients : fruits au choix *(ananas, papayes, goyaves, oranges...)*, citron.
Facultatif : cannelle en poudre, feuilles de menthe.

Matériel : couteaux à bout rond, carafes et verres.

Eplucher les fruits et les découper en cubes ou rondelles. Verser le tout dans un saladier. Arroser avec le jus de citron. Saupoudrer de cannelle si besoin. Décorer avec quelques feuilles de menthe.

Compote de fruits locaux

Ingrédients : Fruits au choix (ananas, papayes, goyaves, oranges...), citron...
Facultatif : eau, cannelle en poudre

Matériel : 1 casserole, 1 presse légumes manuel, couteaux à bout rond, carafes et verres.

Éplucher les fruits et les couper en morceaux. Mettre les fruits et le jus d'un citron à chauffer à feu doux dans une casserole à couvert. Laisser cuire 15 minutes. Ajouter un peu d'eau si la compote est trop épaisse. Retirer du feu. Passer au presse légumes. Laisser refroidir. Servir tel quel ou saupoudrer légèrement d'un peu de cannelle.

Eviter ou limiter l'ajout de sucre dans la compote.

Cocktails

Préparations pour 1 litre de boisson - Préparer les jus à base de fruits frais dans la mesure du possible.

Long drink aux 4 fruits

Matériel : un presse agrumes, un mixer *(pour faire le jus d'ananas)*, planche à découper, des couteaux à bout rond *(pour les enfants)*, des carafes, verres.

1/5 jus d'orange pressée - 1/5 jus de citron pressé - 1/5 jus de pamplemousse - 1/5 jus d'ananas - 1/5 eau gazeuse - glaçons - sirop de grenadine *(à verser en dernier)*.
***Le must** : quelques feuilles de menthe hachées dans le mixer avec l'ananas.*

Big Bang

Matériel : couteaux à bout rond, planche à découper.

1 litre de jus de tomate - persil - feuilles de menthe - sel- poivre - glaçons

Cocktail Vitaminé

Matériel : un presse agrumes *(pour le pamplemousse)*, carafes et verres.

1/3 jus de tomate - 1/3 jus de pamplemousse
1/3 jus de carotte

Le pétillant

Matériel : Carafes et verres.

1/2 litre de jus de pomme (ou jus local) -
1/2 litre d'eau gazeuse - 1 cs de jus de citron

Source : Une carte à découvrir, les boissons non alcoolisées, CRES Lorraine

Recettes fruits, légumes, eaux aromatisées

Les recettes suivantes sont proposées à titre indicatif. Elles sont à adapter au contexte local : on utilisera les fruits et légumes de saison pour un meilleur rapport qualité/prix.

Aromatiser son eau

Un peu de citron vert accompagné de glaçons, de feuilles de menthe ou une larme de sirop donnent la possibilité d'aromatiser agréablement l'eau. L'eau gazéifiée mélangée avec un peu de jus de fruits donnera l'impression de boire une boisson gazeuse.

Orangeade des îles

1 litre d'eau, 3 oranges, 1 citron, 1 bâton de cannelle ou une pincée de cannelle en poudre, quelques gouttes d'essence de vanille, 2c. à soupe de sucre.

Pressez les oranges puis mélangez tous les ingrédients.
Astuce : cette boisson parfumée peut être servie en apéritif ou lors du goûter.

Citronnade

1 litre d'eau, 3 citrons verts, 2 citrons jaunes, 1 zeste de citron, 3c. à soupe de sucre de canne.

Pressez les citrons puis mélangez tous les ingrédients.
Astuce : rajoutez des glaçons pour plus de fraîcheur.

Brochettes de fruits et de légumes

Ingrédients :

Fruits : Ananas, bananes, pastèque, melon, orange, pommes… Et un citron.
Légumes : carottes, concombres, tomates…
Plantes aromatiques : feuilles de menthe, feuilles de coriandre (chardon béni), cannelle en poudre….

Matériel : saladiers, couteaux à bout rond *(pour les enfants)*, planche à découper, piques à brochette en bois.

Eplucher tous les fruits et les légumes -Les découper en dés de manière qu'ils puissent tenir sur des piques en bois et les arroser du jus d'un citron - Enfiler les morceaux en alternant les couleurs.

Les plantes aromatiques peuvent être intercalées tous les 4 ou 5 morceaux (la cannelle est à utiliser parcimonieusement).

A vous de jouer avec les fruits et les légumes selon les goûts des enfants et de leur envie d'expérimenter des mélanges.

Source : Une carte à découvrir, les boissons non alcoolisées, CRES Lorraine

Jeux collectifs

Les sorciers

Rectangle environ 20 x 30 m - Toute la classe - Autant de dossards que de sorciers - 5 minutes par jeu.

Description - Consignes - Tâches

Des sorciers (2,3 ou 4...) ont le pouvoir de transformer en statue les enfants qu'ils touchent.

But du jeu

Le sorcier doit toucher tous les autres le plus rapidement possible.

Règles

- Tout joueur touché par un sorcier est immobilisé sur place en statue.
- Tout joueur qui sort des limites est considéré comme étant touché, il devient statue dans le terrain.

NB. : Le jeu est terminé quand tous les joueurs sont transformés en statues.

Dispositif

- 1 sorcier pour 5 à 6 joueurs.
- Plusieurs terrains de 8 m x 8 m, comprenant une prison.
- 1 sorcier et 5 joueurs par terrain.

But et critères de réussite

Le sorcier essaie de toucher tous les enfants, un joueur touché se rend en prison, d'où il peut être délivré par un partenaire. Changement de rôles quand tous les joueurs sont en prison.

Variables -Évolution

On peut délivrer un partenaire : en le touchant, en passant entre ses jambes...

Comportements observables

- Les joueurs touchés ne participent plus au jeu et s'ennuient.

Interventions possibles

- Mise en place de la notion de délivrance : pour être délivré, un joueur "libre" doit passer entre les jambes du joueur ou toucher la statue dans le dos.
- Prévoir 1 sorcier pour 4 afin de faciliter leur rôle et de leur permettre une stratégie de groupe (rabatteur, gardien, ...)

Comportements observables

- Les sorciers ont des difficultés à toucher les autres.

Interventions possibles

- Augmenter le nombre de sorciers.

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Jeux collectifs

L'attaque du château

Compétences

Tirer avec précision, coopérer, faire des passes, s'opposer.

Matériel

Des dossards de deux couleurs différentes, un ballon par enfant, autant de quilles que d'enfants.

Description - Consignes - Tâches

Diviser la classe en deux ou quatre groupes de six à dix joueurs, différenciés par des dossards.

Les enfants de chaque équipe, tous en possession d'un ballon, sont répartis autour d'un "château"(grand cercle de 8 m de diamètre) au centre duquel sont déposées, dans un "donjon" (2 m de diamètre),autant de quilles que de joueurs.

Tâche : abattre les quilles avec les ballons.

Règles : jouer à la main - Interdiction aux attaquants de pénétrer à l'intérieur du château pour tirer - L'accès du donjon est interdit à tous les joueurs.

Variables -Évolution

• **Premier temps :** organiser des jeux parallèles. L'équipe gagnante est celle qui abat la première toutes ses quilles ou le plus de quilles en 2 ou 3 mn.

- Au début : autoriser la récupération des ballons à l'intérieur du château. Accepter les différentes formes de tir (à deux mains, à une main, à bras cassé, avec rebond). Inciter à se placer autour du château.
- Au cours des différentes "manches" : Interdire de pénétrer dans le château pour récupérer les ballons ; réduire de moitié le nombre de ballons en jeu pour favoriser passes et réception, le nombre de quilles pour obtenir des tirs plus précis.

• **Deuxième temps :** une équipe à l'extérieur du château attaque le donjon. Elle tire sur les quilles comme précédemment. Une autre, à l'intérieur, défend le donjon en repoussant les ballons.

Interdire aux défenseurs de sortir du château, de pénétrer dans le donjon.

- Au début : les quilles des deux équipes sont en jeu, chaque attaquant possède un ballon ; inciter les défenseurs à se déplacer pour "marquer" un attaquant. Accepter qu'ils repoussent les ballons avec les mains ou les pieds.
- Au cours des autres parties proposer que tout ballon bloqué de volée par un défenseur ne soit plus remis en jeu ; réduire progressivement le nombre de ballons en jeu.

• **Troisième temps**

L'enceinte du château est supprimée. Les attaquants et les défenseurs sont répartis sur le terrain délimité. Tout ballon bloqué par un défenseur est remis en jeu de la touche par un attaquant.

Au début, mettre deux ballons en jeu et autant de quilles que d'attaquants.

- Pour finir, mettre un seul ballon et une seule quille en jeu pour favoriser un jeu collectif.

Compter les points par manche de 5 mn.

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Jeux collectifs

Vider son camp

Matériel

Classe divisée en 2 équipes - 2 "caisses"
Nombreux objets - 5 à 10 minutes.

Compétences

Courir, transporter, attaquer et défendre, aider ses partenaires.

Description - Consignes - Tâches

Chaque équipe à une caisse à vider (l'équipe A vide la "caisse" A) et une caisse à remplir (l'équipe A dépose les objets dans la "caisse" B). L'équipe gagnante, à l'arrêt de l'arbitre, est celle qui a le moins d'objets dans sa caisse (comptons !). On peut introduire un loup (défenseur) par équipe : s'il attrape un adversaire, il l'oblige à retourner dans son camp avec son objet.

Variables -Évolution

- Faire préparer des caisses équitables par les enfants.
- Varier le volume et le poids des objets à transporter. (On peut induire la nécessité de porter à plusieurs : un banc, une table, un enfant,... on délimite un camp au lieu d'une caisse)

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Balle sifflante

Matériel

Cercle de 10 m de diamètre - 10 à 15 joueurs en cercle + 2 - 1 ballon

Description - Consignes - Tâches

- On organise un cercle d'une dizaine de joueurs.
- Chaque joueur a un numéro. Au centre du cercle, un lanceur, une balle en main, appelle 2 numéros qui doivent changer de place; en même temps il passe la balle à un serveur à l'extérieur du cercle qui lui renvoie aussitôt; le lanceur peut alors essayer de tirer sur l'un des 2 joueurs qui changent de place.
- Celui qui est touché devient lanceur. Le lanceur devient serveur. Le serveur se place sur le cercle à la place et avec le numéro du joueur touché.
- Si personne n'est touché, chaque joueur du cercle recule d'un pas, et on reprend. A chaque nouveau lanceur, la ronde revient à son point de départ.

Variables - Évolution

Varier la taille du cercle et le nombre de joueurs par équipe.

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Jeux collectifs

Les meilleurs voleurs

Matériel

20x40m, minimum 15 à 30 foulards – ballons - dossards 20mn

Compétences

Courir, lancer et élaborer des stratégies collectives.

Description - Consignes - Tâches

Le terrain est partagé en trois camps : le camp des rouges, celui des bleus et entre les deux, un camp neutre où se trouve un tireur de chaque équipe avec un ballon. Dans un coin de chacun des camps un carton rempli de foulards, dans l'autre coin un carton vide. Au signal, les joueurs doivent, sans se faire toucher, franchir la zone neutre, prendre un foulard dans le carton adverse, le ramener dans leur camp et le déposer dans le carton qui était vide. Si l'on est touché avec un foulard, on le ramène et on revient dans son camp les mains en l'air avant de reprendre le jeu. Si l'on est touché sans foulard, on revient dans son camp les mains en l'air puis on repart. L'équipe qui gagne est celle qui possède le plus de foulards ou celle qui a vidé le carton adverse.

Variables -Évolution

Jeu éprouvant, effectuer une rotation entre joueurs et tireurs. Envisager un tireur-défenseur du carton de foulards dans une zone.

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Corbeille balles

Description - Consignes - Tâches

Placer au milieu d'un cercle dessiné sur le sol, un panier rempli de balles. Deux élèves (ou trois ...) vident le panier en lançant les balles une par une le plus loin possible. Les joueurs les ramassent et doivent, le plus rapidement possible, les relancer dans le panier.

Variables -Évolution

- Nombre de balles de lanceur.
- Taille du cercle de la corbeille.
- Plusieurs jeux en parallèle.

Compétences - Critères de choix

- Lancer.
- Élaborer des stratégies collectives.
- Occuper l'espace.
- Aider les partenaires.

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Jeux collectifs

Les cinq passes

Matériel

Quatre ballons de mini hand - des jeux de dossards pour différencier les équipes.

Compétences

Passer un ballon malgré la présence d'adversaires, se démarquer pour recevoir.

Description - Consignes - Tâches

• Organiser la classe en équipes de trois élèves. Diviser un terrain de hand-ball ou de basket en deux couloirs aux extrémités desquels les équipes se font face.

• Deux équipes sont en possession d'un ballon : tâches d'une équipe : faire au moins cinq passes consécutives pour faire progresser la balle à l'intérieur du couloir; la transmettre à l'équipe en attente à l'extrémité du terrain.

Règles

- Ne pas sortir de l'espace jeu.
- Tous les joueurs doivent avoir reçu le ballon et fait au moins une passe.
- Le porteur du ballon ne peut marcher ou courir que quelques pas.
- Un point est obtenu chaque fois que cinq passes consécutives ont été réalisées.

Variables -Évolution

- **Premier temps** : il se joue sans présence d'opposants.
  - Au cours des premiers essais accepter les passes directes et celles avec rebond.
  - Demander de compter à haute voix les passes consécutives réussies.
  - Autoriser les déplacements de quelques pas avec le ballon.
  - Au fur et à mesure des réussites inviter à se déplacer en courant.
  - Demander de se placer à bonne distance pour passer, pour recevoir.
  - Pour finir, faire passer des groupes de deux équipes, numéroter les joueurs de 1 à 6 et demander de passer la balle dans l'ordre des numéros.
  - Interdire les passes en arrière.

- **Deuxième temps** : il se joue en présence d'opposants.
  - Au début, dans chaque groupe de six élèves un opposant est désigné. Il doit tenter d'intercepter le ballon. Jouer autant de “manches” que de joueurs, changer d'opposant à chaque “manche”.
  - Demander au porteur du ballon de ne pas se débarrasser de la balle, de chercher un joueur démarqué. Inviter les joueurs à rechercher un espace libre, à aller se placer hors d'atteinte du gêneur. Inviter le gêneur à s'interposer entre le passeur et le joueur le plus proche. À l'issue des six manches,mettre en jeu deux opposants, exploiter le jeu comme précédemment.

- **Troisième temps** : il se joue avec autant d'opposants que de passeurs. Les équipes se rencontrent deux à deux sur un quart du terrain. La partie comprend deux manches de 3 min.
  - L'équipe en possession du ballon doit réaliser cinq passes successives sans qu'il soit intercepté pour marquer un point.
  - L'équipe qui intercepte la balle devient attaquante.
  - Lorsqu'une équipe marque un point ou fait sortir le ballon, la remise en jeu est effectuée par l'équipe adverse.

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Jeux collectifs

Le relais carré

Matériel

Des foulards - des anneaux - des bâtons de 40 cm - des cônes - une craie.

Compétences

Courir vite, jouer au sein d'une équipe.

Description - Consignes - Tâches

- Matérialiser des carrés de 10 m de côté à l'aide de quatre cônes de même couleur.
- Tracer un D auprès (l'un des plots de chaque carré pour indiquer les points de départ) .
- Former des équipes de quatre enfants et attribuer 1 carré à chacune d'elles.
- Placer un enfant à chaque cône, munir d'un foulard celui placé en D.
- Déterminer le sens de course.

Transmettre le plus rapidement possible le foulard au camarade suivant.

Règles

- Les joueurs en attente doivent bien rester près des cônes.
- Le coureur qui vient de passer le relais reste à la place de celui qui vient de partir.
- Le jeu se termine quand le foulard revient en D : l'équipe gagnante est celle qui termine la première son tour.

Variables -Évolution

- **Premier temps :** s'assurer de la compréhension des règles : faire si nécessaire une ou deux parties " au ralenti " jouer quatre parties de suite pour que chaque joueur soit une fois le premier partant. Jouer en opposant les équipes deux à deux. Équilibrer les niveaux des équipes pour rendre les résultats incertains. On pourra constituer : des équipes de niveau homogène (équipes rapides, équipes moins rapides), des équipes hétérogènes (toutes à peu près du même niveau).

- **Deuxième temps :** augmenter la distance à courir : en prolongeant la manche jusqu'à ce que chaque joueur ait retrouvé sa place de départ en agrandissant les carrés.
Offrir d'autres objets en guise de témoins de relais anneaux, bâtons de 40 cm, rouleaux de carton...
Comparer les façons de saisir l'objet.

- **Troisième temps:** faire courir deux équipes autour d'un même carré en opposant les points de départ :
  - Donner des dossards de couleur (quatre bleus, quatre rouges) pour différencier les équipes.
  - Reprendre la situation du premier temps. Laisser les enfants choisir l'objet qui servira de témoin.

Source : Boire Manger Bouger, CRES Lorraine, 2007

Histoire : Une soif d'enfer

Récit : Dominique et Renaud de Saint Mars / Textes : Marie-Luz Drouet - Bruno Muscat / Illustrations : Serge Bloch - Rémi Saillard / www.inpes.sante.fr

Quand je me suis réveillé, Tom était appuyé contre moi... alors, du coup, moi, je l'ai réveillé. Il faisait déjà jour et le car roulait dans un paysage de montagne. La route passait sur des ponts à pic ! Tom m'a dit : "Léo, on est où ?" Je lui ai répondu : "j'espère qu'on est bientôt arrivés parce que j'ai des fourmis dans les fesses." Et comme s'il m'avait entendu, monsieur Paul notre maître, qui nous emmène dans cette classe de montagne - depuis hier soir, on a le droit de l'appeler Gérard - a tapé dans ses mains et a dit : "Debout, la-dedans ! On arrive !" Tout le monde a crié, sauf ceux qui dormaient encore, comme Arthus. Lui, il ne dort jamais en classe, forcément il est tout le temps premier. Mais alors, là !

Histoire : Une soif d'enfer

Soif :
Tout ce qui vit sur terre a besoin d'eau : les plantes, les animaux et les hommes. Un être humain a besoin de deux litres et demi d'eau par jour. Un grand arbre en absorbe 80 litres !

Boire :
Il faut nettoyer le goulot de sa gourde et changer l'eau tous les jours, car l'eau est un milieu vivant où se développent des bactéries qui peuvent donner des maladies.

Ça sentait bon quand on est sortis du car et la maison ressemblait à un grand chalet en pierre. Il y avait un torrent, qui coulait derrière jusqu'au lac qu'on voyait un peu plus bas. Gérard a dit qu'on allait partir à la découverte des environs avec un pique-nique, mais d'abord prendre un petit déjeuner, ranger nos affaires et se débarbouiller. "Et n'oubliez pas de vous laver les mains après avoir été aux toilettes !" il a ajouté. On a chacun mis notre gourde dans notre sac à dos, sauf Tom qui n'avait pas ***soif*** et trouvait ça trop lourd.

Au début, on marchait vite. Moi, j'ai eu soif presque tout de suite parce que c'était dur de monter. Tom me regardait quand je buvais. Heureusement qu'il n'avait pas soif parce que ma gourde était déjà à moitié vide. On parlait beaucoup moins fort qu'au début. C'est pour ça que j'ai bien entendu quand il a demandé à Violette s'il pouvait ***boire*** dans sa gourde. Violette a dit qu'elle trouvait ça dégoûtant !

Comme on arrivait à un ruisseau, Tom a dit : "Ça m'est égal, je vais boire l'eau de la montagne." Il s'était déjà mis à quatre pattes quand Maria l'a tiré par le col de sa chemise en disant : "On ne

Histoire : Une soif d'enfer

boit pas n'importe quelle ***eau*** ! Même en haute montagne et même si l'eau est claire. Elle peut être polluée, par exemple par les eaux sales provenant d'une ferme et par les animaux situés au-dessus de nous."

Maria, notre monitrice - elle habite ici - a grondé Tom parce qu'il n'avait pas pris d'eau. Heureusement, elle en avait en réserve. Et puis on a mangé nos sandwichs. Mais on n'avait pas très faim, on avait surtout soif. Quand on a eu fini, Maria a conseillé de faire pipi avant de partir ! Personne n'avait envie. Même pas les filles !" Je vois que vous avez eu bien chaud, elle a dit, vous avez ***transpiré*** toute l'eau que vous avez bue..." "C'est dégoûtant, a répondu Violette, on a transpiré du pipi".

"Raison de plus pour boire ! a dit Maria, parce qu'il faut faire fonctionner les ***reins***, autrement on les abîme". Tom a dit que la prochaine fois, il emporterait deux gourdes pour lui tout seul. La descente, ça a été plus facile. On marchait souvent à l'ombre, autrement on se serait des-

Eau :
Ton corps contient 65 % d'eau et ton cerveau 80 %.

Transpiration :
On rejette l'eau par les pores de la peau, surtout quand on a chaud, mais aussi par les reins (pipi) et les poumons (respiration).

Histoire : Une soif d'enfer

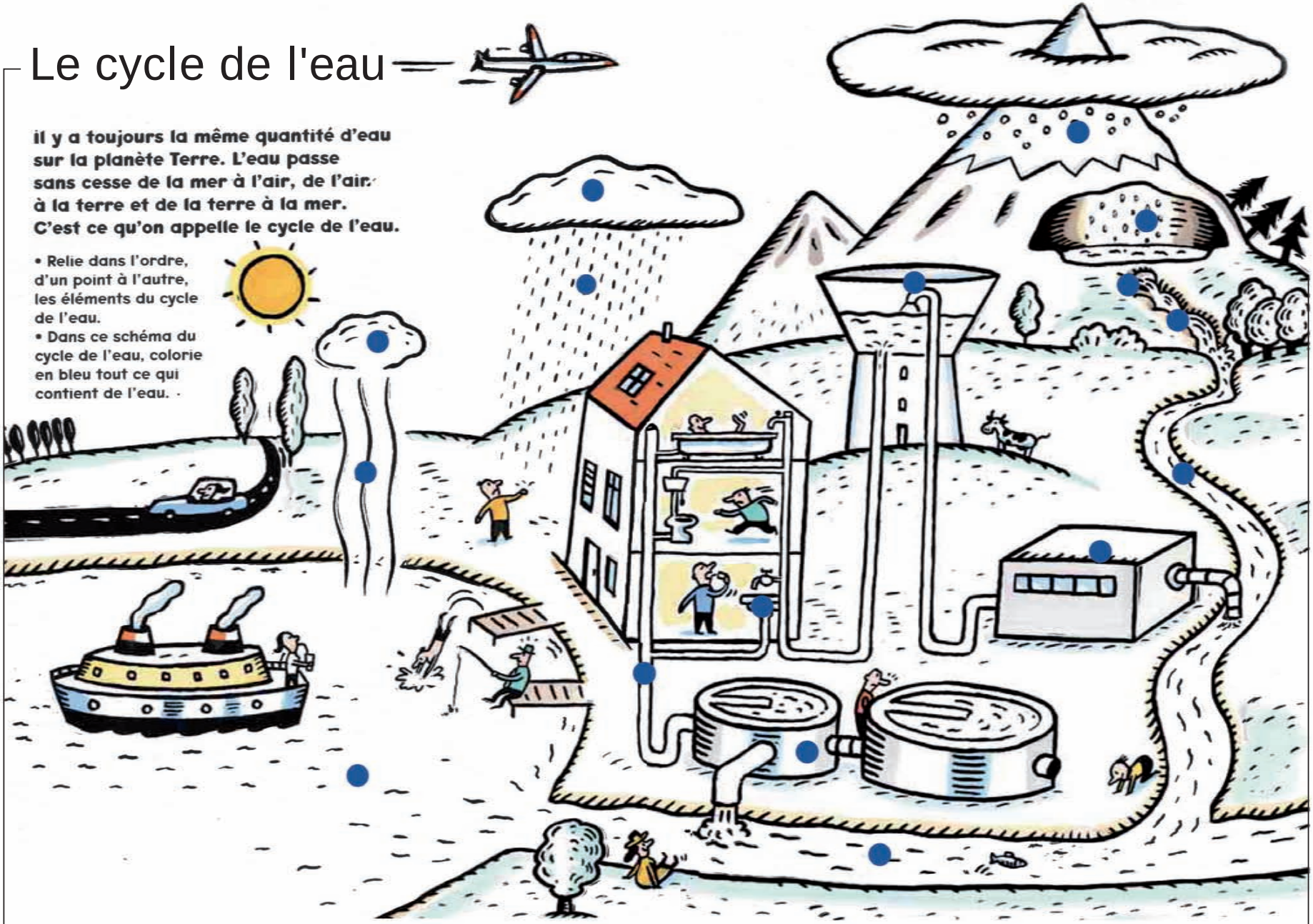
séchés sur place. On ne chantait presque plus. Tout d'un coup, on a reconnu le petit pont près de la maison. Ouf, on était arrivés, on avait une soif d'enfer.

On s'est couché tôt parce qu'il fallait rattraper la nuit en car et on n'a pas fait de bataille d'oreillers. Le matin, en me réveillant, j'ai vu Tom qui tirait sur ses draps d'un air embêté. Arthus a dit que ça sentait mauvais. Gérard est arrivé. Tom lui a avoué, tout rouge, qu'il avait fait pipi au lit, que c'était pas de sa faute, qu'il avait rêvé qu'il faisait pipi dans l'herbe. Alors, Arthus lui a dit : "c'est parce que tu as trop bu ! Je vais le dire aux filles !" Tom était paniqué. Gérard a dit que ça n'avait rien à voir avec l'eau qu'on buvait, que le pipi au lit, on ne pouvait pas s'en empêcher et que ça arrivait souvent quand on était un peu angoissé, et puis que lui, il avait fait pipi au lit jusqu'à 10 ans. Il avait l'air content d'entendre ça, Tom. Alors, on s'est tous mis autour de lui et on lui a demandé : alors, t'es pas heureux avec nous ? Si, si, il a répondu, mais je suis encore loin d'avoir 10 ans !

Le cycle de l'eau

Il y a toujours la même quantité d'eau sur la planète Terre. L'eau passe sans cesse de la mer à l'air, de l'air à la terre et de la terre à la mer. C'est ce qu'on appelle le cycle de l'eau.

- Relie dans l'ordre, d'un point à l'autre, les éléments du cycle de l'eau.
- Dans ce schéma du cycle de l'eau, colorie en bleu tout ce qui contient de l'eau.



Cycle de l'eau

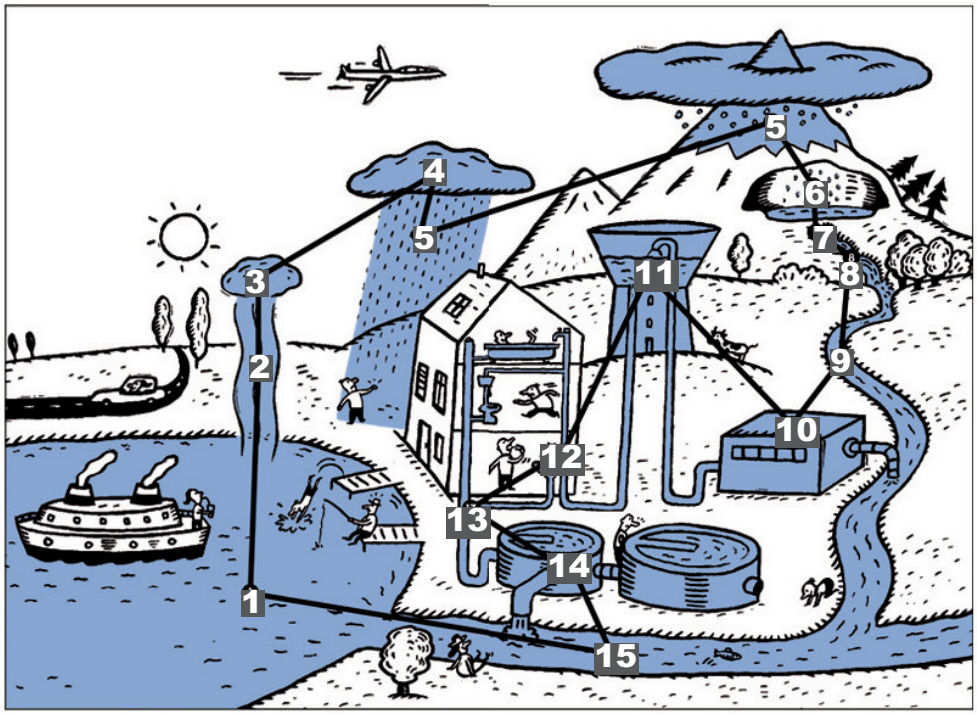
Récit : Dominique et Renaud de Saint Mars / Textes : Marie-Luz Drouet – Bruno Muscat / Illustrations : Serge Bloch - Rémi Saillard / www.inpes.sante.fr

Cycle de l'eau

Solution :

• **Il fallait relier dans l'ordre :**
La mer, la vapeur d'eau,
le petit nuage, le gros nuage,
la pluie et la neige,
l'eau dans le sol, la source,
le torrent, la rivière,
la station de traitement de l'eau,
le château d'eau, le robinet
de la maison, les égouts,
la station d'épuration
des eaux usées, le fleuve,
la mer.

• **Il fallait colorier :**
La mer, la vapeur d'eau,
le petit nuage, le gros nuage,
les gouttes de pluie,
les flocons de neige,
l'eau dans le sol, la source,
le torrent, la rivière,
la station de traitement de l'eau,
le château d'eau,
les canalisations de la maison,
les égouts, la station d'épuration
des eaux usées, et le fleuve.



1 la mer
Si la Terre semble bleue depuis l'espace, c'est que les deux tiers de sa surface sont recouverts d'eau. Ces mers et ces océans constituent la plus grande réserve d'eau de la planète.

2 la vapeur d'eau
Sous l'effet de la chaleur, l'eau des océans se transforme en vapeur d'eau, et s'élève dans l'atmosphère.

3 4 le nuage
En altitude où l'air est plus frais, la vapeur d'eau se condense de nouveau en petites gouttelettes en suspension. Les gouttelettes se concentrent en formant un nuage.

5 les précipitations
Devenues trop lourdes, les gouttes d'eau retombent sous forme de pluie, de neige ou de grêle, selon la température ambiante.

6 l'eau dans le sol
L'eau s'infiltre dans la terre, elle forme une nappe souterraine. Parfois l'eau est naturellement filtrée par sa traversée des différentes couches du sol.

7 la source
Dans ce cas elle ressurgit des profondeurs de la terre, pure et buvable, sauf si des rejets de l'activité humaine ou des animaux viennent la polluer : dans ce cas, il faut la traiter.

8 le torrent
Il coule sur de fortes pentes et entraîne toutes les eaux de pluie.

9 la rivière
Formée par la masse d'eau de ruissellement elle va de la source pour se jeter dans une masse d'eau plus importante.

10 la station de traitement de l'eau potable
Ici l'eau est lavée. Pour la rendre potable on la filtre, on la laisse décanter pour la débarrasser de ses impuretés, et puis on leur ajoute un désinfectant.

11 le château d'eau
Des pompes alimentent le château d'eau dans lequel l'eau est stockée. Grâce à cette réserve, les habitations sont régulièrement approvisionnées. Le château d'eau est situé en hauteur puisque selon la loi de la pesanteur, l'eau s'écoule de haut en bas.

12 l'eau dans la maison
Il suffit de tourner un robinet et... l'eau coule ! Elle «chasse» les saletés des W-C, chauffée par la chaudière, elle gicle pour les douches et les bains, et circule dans les radiateurs pour chauffer la maison.

13 la ville – les eaux usées de la maison
La plupart du temps la nature n'arrive plus à recycler son eau toute seule. L'activité domestique et industrielle produit une pollution trop importante. Les égouts permettent l'évacuation des eaux usées qui retournent ensuite à la station d'épuration des eaux usées.

14 la station d'épuration des eaux usées
Ici, les eaux sales rejetées par les hommes sont nettoyées avant d'être rejetées dans la nature.

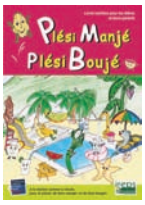
15 le fleuve
Il reconduit l'eau nettoyée par la station d'épuration jusqu'à la mer, où elle s'évaporera de nouveau. Le cycle recommence.

Récit : Dominique et Renaud de Saint Mars / Textes : Marie-Luz Drouet - Bruno Muscat / Illustrations : Serge Bloch - Rémi Saillard / www.inpes.sante.fr

Sites officiels et supports disponibles

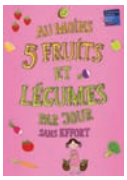
La santé vient en mangeant
Le guide alimentaire pour tous.

Plési Manjé, Plési Boujé
Le guide nutrition



La santé vient en bougeant.
Pour tous.

La santé vient en mangeant et en bougeant.
Le guide nutrition des enfants et ados pour tous les parents.

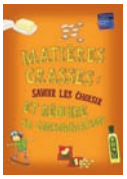


Au moins 5 fruits et légumes par jour

Bouger chaque jour, c'est bon pour la santé

Le sel : comment limiter sa consommation ?

De l'eau sans modération !



Matières grasses : savoir les choisir et réduire sa consommation

Ministère du travail de l'emploi et de la santé : ***www.sante.gouv.fr***

L'IREPS Guadeloupe
www.ireps.gp

Conseil national de l'alimentation
http://cna-alimentation.fr/

L'Organisation mondiale de la Santé (OMS) :
www.who.int/topics/nutrition/fr
L'Institut français pour la nutrition (IFN) : ***www.ifn.asso.fr***

Centre de Recherche et d'Information Nutritionnelle (CERIN) : ***www.cerin.org***

L'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES) : ***www.inpes.sante.fr*** ***www.manger-bouger.fr***

L'Agence française de sécurité sanitaire des aliments (Afssa) : ***www.afssa.fr***

Observatoire de la qualité de l'alimentation (OQALI)
www.oqali.fr/oqali/

Le ministère de l'Agriculture, de l'Alimentation, de la Pêche et des Affaires rurales : ***www.agriculture.gouv.fr***

L'Institut national de veille sanitaire (InVS) : ***www.invs.fr***

Les féculents, un plaisir à chaque repas

3 produits laitiers par jour ? Vive la variété !

Limiter votre consommation de sucre en restant gourmand

Viande, poisson, oeufs : 1 à 2 fois par jour c'est essentiel !

Références bibliographiques

365 contes de gourmandise, *LUDA, THEINHARDT Volker (ill.), Gallimard coll. coll. Giboulées, 1999*

Miam ! Le goût, *Magnard, 2003. 31 p.*

Les tableaux rigolos d'Arcimboldo, *Réunion des Musées Nationaux, 2004. 37 p.*

Les cinq sens, *Dingersheim Charles, Mango Jeunessse, 2004. (Keazako)*

Les fruits du soleil, *MWANKUMI, Dominique, Ecole des loisirs, Archimède, 2005, coll. lutin poche de l'école des loisirs*

Les contes du grand appétit, *Chaze, Françoise, Mansot, Frederick. Gulf Stream Editeur, 2006*

Collection La classe de madame Aimée Manger, *Sophie Cottin, Sylvie de Mathuisieulx, SAEP (EDITIONS), 2006*
Les fruits - Les légumes - Le sucre - Le poisson et les fruits de mer - L'eau et les boissons
Les céréales - La viande

Le livre des miam, glourps, glou, plop ! *Un livre plop-up délirant pour tout savoir sur la digestion, Steve Alton, Gallimard-Jeunesse (2007)*

Je suis bien dans mon assiette ! *Michèle Mira Pons, Gaëlle Souppart, Editions Milan, août 2007*

Les aliments, *Nessmann Philippe, éditions Mango-Jeunesse, 2007*

La Fabuleuse cuisine de la route des épices, *Alain Serres, Vanessa Hie, éditions Rue du Monde, 09/2009*

Rouge tomate, *Marie Wabbes, Ecoles des Loisirs 2004*

La soupe ça fait grandir, *Marie Wabbes, Ecoles des Loisirs 2003*

Le jardin potager, *V. Guidoux, Nathan jeunesse 2003, Coll. Kididoc*

Les Fruits et les légumes, *A. Lauprête, Milan 2004, Coll. Albums*

Jardin des fruits tropicaux, *Y. Pinguilly, Editeur Le sablier 2005*

Les fruits tropicaux *en 46 planches pédagogiques détachables, Vuiller-Zébélus-Kichenassamy*

L'eau, *Nathan Jeunesse, Coll. Kididoc*

Eau : je comprends tout ! *C. Prigent, Gallimard jeunesse 2006, Coll. Je veux tout savoir*

P'tit miam : bien manger, mode d'emploi, *Bayard jeunesse 2004, Coll. Documentaire.*

Remerciements

Financements
Cette mallette pédagogique a été financée, dans le cadre du programme interrégional nutrition santé expérimental «les Écoles Carambole» 2005-2008, par : le Conseil Régional de Guyane - la Direction Générale de la Santé - la Direction de la Santé et du Développement Social Guyane - le Groupement Régional de Santé Publique Guadeloupe, Martinique - la Municipalités de Cayenne et de Bouillante.

La réédition est financée par l'Agence Régionale de Santé (ARS) Guadeloupe, Saint Martin Saint Barthélémy, et la Direction de l'Agriculture et de la Forêt de la Guadeloupe.

Coordination - Rédaction
Malyka Kancel (COGES), Nadia Lee (CMPES), Pierre Edouard Potié (GRID - Guyane).

Accompagnement méthodologique
Lucette Barthélémy (CRES Lorraine), Anne Danière (COGES), Pascale Mélot (COGES), Katy Monier (GRID - Guyane), Aline Osbery (CRES Lorraine), Aurélie Rochel (CRES Lorraine).

Groupe de travail
Les équipes pédagogiques du Groupe Scolaire Pasteur, des écoles maternelle et élémentaire de Mont Lucas (Cayenne), de l'école maternelle Raoul Roumillac (Matoury), des écoles maternelles et élémentaires du Bourg, de Village et de Thomas (Bouillante), des écoles maternelle et élémentaire La Fraîcheur (Gros Morne), l'infirmière scolaire du Groupe Scolaire Pasteur, les médecins scolaires de Bouillante et de Vieux-Habitants, le médecin conseiller Jeunesse et Sports Antilles Guyane (DDJS), l'adjointe responsable des affaires sportives de la municipalité de Bouillante et le Centre d'Evaluation Sport Santé de la Martinique.

Ont participé à sa réactualisation :
Nathalie Brousse, Pascale Mélot et Bruno Moutoussamy (IREPS-COGES)

Création graphique - Illustrations
Pinson Création - Stéphanie Robert

Centre de ressources documentaires

IREPS Martinique
Centre d'affaires Agora
Etang Z'abricot - Pointe des Grives
97249 Fort de France - Cedex
Tél. : 05 96 63 82 62
Fax : 05 96 6059 77
Site : http://martinique .fnes.fr

IREPS Guadeloupe
6, Résidence Casse
Rue Daniel Beauperthuy
97100 Basse-Terre
Tél.: 05 90 41 09 24
Fax : 05 90 81 30 04
Courriel : ireps@ireps.gp
Site : www.ireps.gp

Guyane Promo Santé
59 Avenue Voltaire
97300 cayenne
Tél. : 05 94 30 13 64
Fax : 05 94 35 84 80
Courriel : contact@gps.gf
Site : www.gps.gf

Les Ecoles Carambole

Conception : COGES Guadeloupe, CMPES Martinique et GRID Guyane – Réédition : IREPS Guadeloupe – Création graphique : Pinson Création – Impression IDC - Décembre 2010

Financé par :

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Direction Générale de la Santé

ars Agence de Santé Guadeloupe Saint-Martin Saint-Barthélemy

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTERE DE L'ALIMENTATION DE L'AGRICULTURE ET DE LA PECHE

ireps
Instance régionale d'éducation et de promotion de la santé
GUADELOUPE